

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN KELOMPOK

Agung Kuntoro Saputro

Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia

e-mail: agung122513@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sepak bola pada siswa melalui pendekatan bermain kelompok bagi siswa kelas X MAN 11 Jakarta. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang penerapan pembelajaran melalui pendekatan bermain. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian tindakan (*Action Research*). dilaksanakan dua siklus, setiap siklus dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 11 Jakarta yang berjumlah 34 orang. Data dikumpulkan dari hasil observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, terbukti pada siklus satu yang tuntas belajar mencapai 19 siswa atau 56% dengan nilai rata - rata 76. Pada siklus dua mencapai 29 siswa atau 85% dengan nilai rata - rata 83. Selain itu, dengan pendekatan bermain kelompok dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran sepak bola. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain kelompok dapat meningkatkan hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X MAN 11 Jakarta, dan Pendekatan bermain kelompok ini sebagai alternative dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Kata-kata kunci: pembelajaran sepak bola, bermain kelompok

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of soccer in students through through the play group approach for students of class X MAN 11 Jakarta. In addition, this research is conducted to obtain information in depth about the application of learning through play group approach. This research uses Action research method. implemented two cycles, each cycle begins with planning, action, observation, and reflection Subjects in this study are students of class X MAN 11 Jakarta, amounting to 34 people. Data collected from observation and test result of learning. The results of this study indicate that there is an increase in student learning outcomes, evident in the complete cycle of one to reach 19 students or 56% with an average score of 76. In cycle two reached 29 students or 85% with an average value of 83. In addition, with a creative play group approach can increase students' activity in soccer learning. Thus, it can be concluded that group play approach can improve the learning result of soccer in students of class X MAN 11 Jakarta, and this group play approach as an alternative in the learning process as an effort to improve student learning outcomes in school.

Keywords : learning football, group play

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Di dalam intensifikasi pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Aspek yang mempengaruhi pembelajaran keterampilan motorik dapat di klasifikasikan menjadi 3 kategori. "Kategori ini diantaranya faktor dari siswa/pembelajar, karakteristik dari keterampilan yang dipelajari dan lingkungan. Ketiga faktor berperan signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik (Edwards, 2011 : 9). Terdapat hal yang menyebabkan kurangnya minat anak-anak terhadap mata pelajaran penjas, diantaranya penyajian aktivitas yang kurang menarik oleh guru Penjas. Berdasarkan hal tersebut tentunya membutuhkan kajian ulang dalam proses pengajaran Penjas. Kurangnya variasi dalam aktivitas akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik yang akhirnya akan mengurangi daya minat belajar Penjas. Daya minat siswa cukup besar pada olahraga permainan, maka upaya yang dilakukan yaitu membuat dan menyajikan aktivitas Penjas ke dalam situasi bermain yang lebih menyenangkan. Proses penyampaian

materi Penjas yang disajikan dalam permainan merupakan pendekatan yang lebih efektif karena siswa akan lebih aktif bergerak. Melalui bermain aspek motorik dapat dikembangkan.

Pembelajaran Sepak Bola di MAN 11 Jakarta yang diberikan guru dengan cara konvensional yaitu dengan cara membariskan siswa lalu menyuruh siswa untuk melakukan salah satu teknik gerakan dasar dalam sepak bola itu terkesan monoton dan membosankan sehingga banyak anak yang enggan melakukan gerakan sesuai instruksi dan mengakibatkan siswa kurang aktif melakukan gerakan. Hal ini dikarenakan kurangnya rasa ketertarikan anak terhadap pembelajaran sehingga siswa tidak serius dan hanya beberapa siswa saja yang dapat melakukannya. Maka tujuan sehingga ketuntasan hasil belajar sepak bola siswa tersebut belum maksimal dan tidak mencapai standar indikator pembelajaran.

Dengan permasalahan tersebut guru Penjas dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran seperti dengan metode bermain agar setiap materi yang diberikan dapat membuat siswa tertarik dan senang melakukannya. Dan seorang guru dituntut untuk mampu memodifikasi alat dan tempat yang ada disekolah sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang maksimal, karena pada umumnya peralatan dan ruang yang disediakan sekolah untuk pembelajaran Penjas masih kurang maksimal. (Rahyubi, 2012 : 209) Ada beberapa hal yang mempengaruhi proses pembelajaran motorik antara lain faktor individu, lingkungan, peralatan atau fasilitas, dan pengajar.

Untuk mengatasi hal tersebut khususnya untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan sepak bola pada bagi siswa kelas X MAN 11 Jakarta

perlu suatu pendekatan model pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran melalui pendekatan bermain kelompok. Karena metode pembelajaran secara berkelompok akan memberikan peluang kepada guru untuk menyesuaikan kondisi anak, karakteristik materi dan kemampuan yang dimiliki guru guna mendapatkan hasil pembelajaran belajar gerak dengan baik. Slavin (2010 : 4) mengatakan, Pembelajaran kelompok merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

KAJIAN TEORITIK

Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang penting untuk dilaksanakan dalam pendidikan dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan dalam pembelajaran. Menurut Kemmis dan McTaggart dalam Hamid Darmadi (2011:244) "Action research is the way groups of people can organize III, conditions under which they can learn from their own experiences and make their experience accessible to others".

Menurut Hopkin dalam Emzir (2012:233) Penelitian Tindakan dideskripsikan sebagai suatu penelitian informal, kualitatif, formatif, subjektif, interpretif, reflektif dan suatu model penelitian pengalaman dimana semua individu dilibatkan dalam studi sebagai peserta yang mengetahui dan menyokong. Hasil yang diharapkan adalah berupa perbaikan terhadap apa yang terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Menurut H.M. Sukardi (2015:12) penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok dalam mengorganisasi suatu

kondisi, dimana mereka dapat memperlajari pengalaman mereka, dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Dengan demikian peneliti mengartikan penelitian tindakan adalah cara atau metode yang menekankan pada praktek sosial sebagai suatu tindakan perbaikan yang sistematis untuk dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yang melibatkan kerjasama yang baik untuk mendapatkan jawaban kebutuhan siswa dengan perkembangan zaman.

Model – Model Penelitian Tindakan

Terdapat beberapa model penelitian tindakan yang sampai sekarang digunakan dalam dunia pendidikan, diantaranya: a) model Kurt Lewin, b) model Kemmis dan Mc Taggart, c) model John Elliot, d) model McKernan, dan e) model Ebbut.

Dari beberapa model penelitian tindakan dipilih satu model tindakan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis & Taggart. Model Kemmis & Taggart merupakan pengembangan konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya saja komponen acting dan observing dijadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang tidak terpisahkan.

Bermain Kelompok

Bermain adalah salah satu aktifitas kegiatan yang sering dilakukan oleh semua kalangan manusia, dari anak-anak sampai orang dewasa. Sudah sejak lama aktifitas bermain dilakukan. Bermain memiliki banyak manfaat bagi diri, diantaranya untuk perkembangannya fisik, perkembangan sosial, perkembangan emosi atau kepribadian, perkembangan pengetahuan, dan sebagai sarana terapi. Teori bermain banyak dikemukakan oleh para ahli diantaranya menurut: Schaller dan

Lazarus, (1992:4) menurut mereka bermain adalah kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbang antara kerja dengan istirahat.

Herbert Spencer (1992:4) mendefinisikan kegiatan bermain akibat energy yang berlebihan dan berlaku pada manusia serta binatang dengan tingkat evolusi tinggi.

Permainan adalah alat yang digunakan untuk melakukan kegiatan aktivitas bermain. Bermain menurut Piaget merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan.

Pengertian Kelompok. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kelompok adalah kumpulan, golongan, dan gagasan. Menurut Hernert Smith kelompok dapat diartikan sebagai suatu unit yang terdapat beberapa individu yang mempunyai kemampuan untuk berbuat dengan kesatuannya dengan cara dan atas dasar kesatuan persepsi. Kelompok adalah sekumpulan individu dimana keberadaannya sebagai kelompok menjadi reward.

Sherif dan Sherif(2012:247) mendefinisikan kelompok sebagai unit sosial yang ditandai sejumlah individu yang mempunyai status, hubungan peran, norma tertentu yang semuanya itu mengatur tingkah laku anggota kelompok. Setelah mengetahui pengertian bermain dengan kelompok, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar senang, sedangkan permainan adalah alat yang digunakan untuk bermain, dan bermain dilakukan dengan rasa senang. Disimpulkan bahwa kelompok adalah kumpulan dari orang yang mempunyai kegiatan, tujuan bersama, dan saling berinteraksi satu sama lain di dalam kelompok tersebut, dan setiap

kelompok, memiliki sikap dan tingkahlaku yang sama. Dalam melakukan kegiatan bermain, bermain dapat berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, dan kelompok adalah suatu aktifitas kegiatan yang dilakukan secara berkelompok atau kegiatan yang dilakukan lebih dari satu individu yang sifat kegiatan tersebut menyenangkan, dengan tujuan dalam kelompok tersebut sama, dan dalam kelompok tersebut terdapat interaksi antara individu dengan individu lainnya, dan di dalam kelompok, akan tercipta suasana yang dapat mempengaruhi diri individu yang berada di dalam kelompok tersebut.

Pembelajaran Sepak Bola

Pada tahap ini pembelajaran sepak bola berfokus pada teknik dasar *passing* dan *dribble*.

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Keterampilan untuk mengoper dan menerima bola membentuk jalinan vital yang menghubungkan kesebelas pemain kedalam satu unit yang berfungsi lebih baik dari pada bagian-bagiannya.

Dribble adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan (*Action Research*). Pelaksanaan penelitian melibatkan rekan sejawat sebagai kolaborator. Hasil akhir dari kegiatan penelitian tindakan adalah meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi pembelajaran keterampilan sepak bola untuk siswa kelas X MAN 11 Jakarta.

Prosedur penelitian tindakan

Prosedur Penelitian Tindakan adalah Penelitian ini menggunakan siklus, dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah yang sistematis yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan dua siklus, dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah seperti yang telah dijelaskan

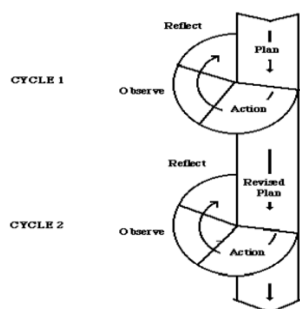
1. Perencanaan siklus pertama

Perencanaan proses pembelajaran pada siklus ini yaitu dengan memberikan model-model pembelajaran dalam memberikan materi keterampilan teknik dasar sepak bola. Kegiatan pembelajaran akan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran melalui pendekatan bermain, yang telah dirancang oleh peneliti.

2. Perencanaan tindakan siklus kedua

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran lebih difokuskan lagi yaitu mengenai materi keterampilan (passing dan dribble) pada sepak bola melalui pendekatan bermain. Pada perencanaan tahap ini pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model-model pembelajaran yang lebih mengarah materi keterampilan (passing dan dribble) sepak bola.

Untuk lebih jelasnya mengenai siklus Penelitian Tindakan, dibawah ini disajikan gambaran tentang siklus dalam penelitian, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Spiral Penelitian Tindakan Kelas.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

1. Siswa mendapatkan hasil belajar yang baik atau meningkat melalui pendekatan bermain.
2. Suasana belajar lebih kondusif dan menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar khususnya dalam materi sepak bola.

Sumber Data

Data dari penelitian ini adalah data yang berupa skor dari tes siswa melakukan (passing, dan dribble) sepak bola., dan Data hasil evaluasi pelaksanaan dari catatan lapangan, berfungsi sebagai bahan evaluasi pelaksanaan pembelajaran setiap pertemuan.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang keterampilan gerak sepak bola berupa tes passing, dan dribble yang diperoleh dari observasi catatan lapangan dan dokumentasi.

Validasi Data

Validasi data menggunakan cara observasi. Observasi bertujuan untuk mencatat hasil kegiatan siswa apakah terjadi peningkatan hasil belajar sepak bola dalam proses pembelajaran melalui pretest dan posttest. Observasi dilakukan oleh peneliti.

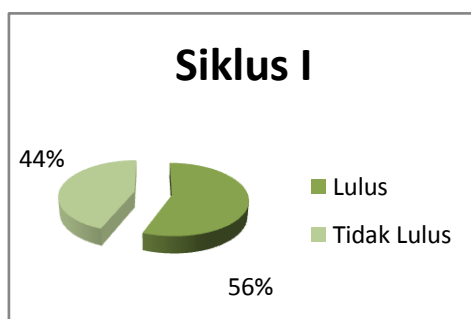
Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul dilakukan dengan mencari sumber data dalam penelitian yaitu siswa dalam tim pengajar pendidikan jasmani dengan jenis data kualitatif diperoleh langsung dari observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolabolator sebelum dan sesudah dilakukan tindakan berupa pembelajaran dengan pendekatan bermain kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

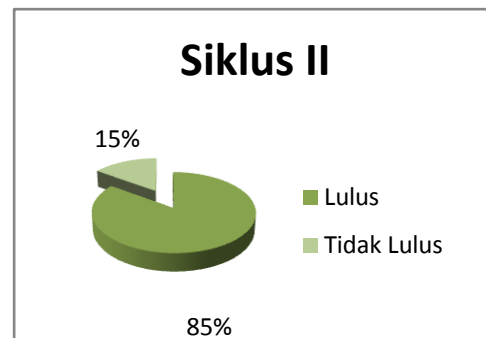
Hasil pengamatan catatan lapangan tentang pendekatan bermain kelompok yaitu: bermain dribble zig zag, estafet dribble, bermain passing lari, passing berjalan dan permainan beregu bahwa dengan pendekatan bermain kelompok, pelajaran sepak bola yang awalnya membosankan berubah menjadi menyenangkan tidak ada yang meninggalkan kelas, tidak ada siswa yang melamun, tidak ada siswa yang bermain sendiri karena dengan pendekatan bermain ini siswa merasa senang, gembira, tanpa beban adanya kompetisi, siswa tampaknya sudah banyak perubahan dan kemajuan dimana siswa telah mengaplikasikan bentuk permainan dalam test passing atas banyak kemajuan yang telah dialami siswa dan dalam permainan itu tanpa disadari anak dilatih passing dan dribble atas, kerjasama dan disiplin, namun masih ada siswa yang belum mentaati peraturan yang disepakati bersama tapi hanya sedikit siswa.

Sementara data kuantitatif yang diperoleh pada siklus I bahwa siswa yang tuntas sekitar 56% sekitar 19 siswa sementara yang belum tuntas ada sekitar 44% dan 15 siswa.



Pada siklus pertama ini belum dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang tuntas tidak mencapai 80% dari keseluruhannya maka, dilanjut ke siklus ke dua dimana telah diberi tindakan dengan hasil siswa yang tuntas sekitar

85% sebanyak 29 orang siswa dan sekitar 15% siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang.



Dari data diatas dapat dilihat bahwa pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 80% dari keseluruhannya. Maka peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya dan berhenti disiklus ke II karena jumlah siswa yang tuntas sudah lebih dari 80%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Dengan pendekatan bermain kreatif dalam pembelajaran sepak bola yang khususnya passing dan dribble pada siswa kelas X MAN 11 Jakarta mempunyai peningkatan yang signifikan yaitu persentase ketuntasan hasil belajar passing dan dribble sepak bola pada siklus I adalah 56% dan untuk siklus II sebesar 85% yang artinya dengan pendekatan bermain kelompok dapat meningkatkan hasil belajar passing dan dribble sepak bola. Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa implikasi diantaranya: (1) Pendekatan bermain kelompok dalam belajar passing dan dribble sepak bola merupakan alternative dalam memecahkan beberapa masalah yang dihadapi guru dalam upaya mengaktifkan siswa dalam belajar karena guru penjasorkes berperan

sebagai pemimpin siswa, manajer yang mengelola kegiatan belajar dan mengajar, fasilitator yang berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mengefektifkan proses belajar siswa. (2) Dalam setiap penerapan metode guru harus mampu menciptakan kelas yang kondusif agar hubungan interaktif siswa dengan guru, siswa dengan siswa dapat terwujud sehingga suasana kelas menjadi aktif dan menarik. Dalam hal ini guru harus mampu menjadi contoh dan teladan siswanya, tidak hanya dalam kata-kata tetapi juga dalam perbuatan sehari-hari. (3) Dengan pendekatan metode bermain kelompok ini para siswa lebih tertantang, lebih termotivasi dan harus lebih serius, karena guru dan siswa sudah menyepakati aturan – aturan yang dibuat bersama sebelum pelajaran dimulai. Karena kalau tidak sungguh - sungguh dalam mengikuti pelajaran dan melakukan pelanggaran akan mendapat hukuman. Dan saran berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran: (1) Bagi guru dapat menerapkan pendekatan bermain kelompok sebagai salah satu alternatif pilihan penerapan metode dalam meningkatkan hasil belajar, yang secara langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Penjas pada umumnya dan materi ajar passing dan dribble sepak bola pada khususnya. (2) Bagi sekolah sebagai masukan di dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan serta mengambil kebijakan strategi yang menunjang keberhasilan pembelajaran. (3) Bagi Peneliti Lain untuk lebih memperdalam dan memperluas kajian pada hasil belajar passing passing dan dribble sepak bola khususnya dan pembelajaran Penjas pada umumnya tentunya sesuai

dengan pendekatan bermain kelompok, khususnya di kelas X SMA/MA/SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Joseph Luxbacher, 2012. Sepak bola. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekata Praktik. Jakarta: RinekaCipta.
- Bimo Walgitno, 2006. Psikologi Kelompok. Yogyakarta: Andi.
- Dowson Anthony dan keith E.J. Morris, 2005. Bermain dan berolahraga. Bandung: Pakar Raya.
- Emzir, 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hendiana Hesris dan afrilianto, 2014. Penelitian tindakan kelas. Bandung: Refika Aditama.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2013. Belajar dan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Madya Suwarsih, 2011. Penelitian tindakan Action research. Bandung: Alfabeta.
- Mayke Tedjasaputra, 2007. Bermain, Mainan, dan Permainan, Jakarta: Grasindo.
- Sukardi, 2013 Metode penelitian pendidikan tindakan kelas. Jakarta: BumiAksara.
- Sunarto dan Agung hartono, 2013. Perkembangan peserta didik. Jakarta: Rineka Cipta.